



Rüdiger Appel • Markus Golschinski

Banania

DATA BECKER

Copyright © 1992 by DATA BECKER GmbH
Merowingerstr. 30
4000 Düsseldorf 1

2. Auflage 1992

Lektorat	Manfred Buil
Handbuchautorin	Claudia Lohmüller
Schlußredaktion	Astrid Bittner
Kartongestaltung	Leinhos / Modis / Reucher
Text verarbeitet mit	Word 5.0, Microsoft
Textverarbeitung und Gestaltung	Peter Ebel
Belichtung	MAC, Studio für Satz und Design, GmbH
Druck und Kartonverpackung	B & B Datadesign GmbH



Alle Rechte vorbehalten. Kein Teil dieses Buches darf in irgendeiner Form (Druck, Fotokopie oder einem anderen Verfahren) ohne schriftliche Genehmigung der DATA BECKER GmbH reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.

ISBN 3-89011-946-8

Wichtige Hinweise

Die in diesem Buch wiedergegebenen Verfahren und Programme werden ohne Rücksicht auf die Patentslage mitgeteilt. Sie sind für Amateur- und Lehrzwecke bestimmt.

Alle Informationen, technischen Angaben und Programme in diesem Handbuch sowie auf der beigelegten Diskette wurden von den Autoren mit größter Sorgfalt zusammengetragen. Der Verlag kann jedoch weder Garantie noch juristische Verantwortung oder irgendeine Haftung für Folgen, die auf fehlerhafte Angaben zurückgehen, übernehmen.

Wir weisen darauf hin, daß die im Buch verwendeten Soft- und Hardwarebezeichnungen und Markennamen der jeweiligen Firmen im allgemeinen warenzeichen-, marken- oder patentrechtlichen Schutz unterliegen.

Es gibt kein Programm, das vollkommen fehlerfrei arbeitet. Davon können und möchten wir uns nicht freisprechen. Aus diesem Grund weisen wir darauf hin, daß wir nicht auf ein 100% fehlerfreies Arbeiten des Programms auf Ihrer Anlage garantieren können. Die Gründe hierfür liegen vor allem in den zahlreichen verschiedenen Hardware-Konfigurationen, die von uns in den Tests nie erfaßt werden können. Erst nach Kenntnis von Problemen mit einer bestimmten Konfiguration können wir hier Tests vornehmen und durch entsprechende Programmänderungen dafür Sorge tragen, daß das Programm auch auf dieser Konfiguration problemlos läuft. Durchgehende Programmfehler, die unabhängig von unterschiedlichen Konfigurationen auftreten, leiten wir sofort an die Autoren weiter, damit sie in einer neuen Programmversion behoben werden können.

Beachten Sie bitte außerdem, daß DATA BECKER zu der beiliegenden Programmdiskette keinerlei telefonischen oder schriftlichen Support anbieten kann.

Inhaltsverzeichnis

1.	Installation	7
1.1	Voraussetzungen	7
1.2	Erstellen einer Sicherheitskopie	7
1.3	Das Setup-Programm	8
1.4	Soundunterstützung	10
1.5	Programmstart	10
2.	Das Spiel	11
2.1	Die Spielregeln	11
2.2	Die Menüs	15
2.3	Die Bedienung mit Tastatur und Maus	21
2.4	Spielstrategien	22

Inhaltsverzeichnis

1	Installation	7
1.1	Voraussetzungen	7
1.2	Erstellen einer Sicherheitskopie	7
1.3	Das Setup-Programm	8
1.4	Soundunterstützung	10
1.5	Programmstart	10
2	Das Spiel	11
2.1	Die Spielregeln	11
2.2	Die Menüs	12
2.3	Die Bedienung mit Tastatur und Maus	21
2.4	Spielstrategien	22

1. Installation

Zunächst erhalten Sie einige grundlegende Informationen über die Bedingungen, *Banania* spielen zu können. Dazu gehören die Betriebssystem-Voraussetzungen, die Installation des Programms auf Ihrer Festplatte, die Einbindung in Windows, die Soundunterstützung sowie der Start und das Ende des Spiels.

1.1 Voraussetzungen

Banania ist ein speziell für Windows 3.x entwickeltes Programm und ist auch nur mit dieser Oberfläche lauffähig. Das Spiel ist über Tastatur und Maus spielbar.

1.2 Erstellen einer Sicherheitskopie

Bevor Sie Ihr neues Programm installieren, sollten Sie sich eine Sicherheitskopie Ihrer neuen Originaldiskette anfertigen, um unnötigen Ärger und Kosten, die durch eine ungewollt beschädigte oder vernichtete Original-Diskette entstehen kann, zu vermeiden. Wer hat schon Lust, eine neue Programmdiskette beim nächsten Computerladenbesuch umzutauschen. Der Verkäufer, der einem das Programm verkauft hat, hat mit Sicherheit Urlaub, ist krank oder ist sonstwie verhindert, was auf jeden Fall den Überzeugungsaufwand, den man betreiben muß, um an eine neue Programmdiskette zu gelangen, enorm erhöht.

Schlimmer noch, man wird aufgefordert, die Diskette zur Reklamation an die Herstellerfirma zurückzuschicken. Man hat innerlich das Antwortschreiben schon vor Augen "... leider sind wir nicht in der Lage, Ihnen kostenfreien Ersatz zu liefern, da augenscheinlich die Diskette von Ihnen nicht installiert, sondern formatiert wurde. Kostenpauschale ??? DM ...". Um all dies zu vermeiden, sollten Sie also doch mit der Erstellung einer Sicherheits- bzw. Arbeitskopie Ihrer Programmdiskette beginnen.

Legen Sie zu diesem Zweck die Originaldiskette in Ihr 3,5-Zoll-Laufwerk ein und tippen Sie, wenn dieses Laufwerk die Bezeichnung A: hat

DISKCOPY A: A:

oder, wenn Ihr 3,5-Zoll-Laufwerk mit der Laufwerksbezeichnung B: angesprochen wird

DISKCOPY B: B:

ein. Folgen Sie anschließend den Anweisungen des Diskcopyprogramms, die auf dem Bildschirm erscheinen. Sie können natürlich auch jedes andere Disketten-Kopierprogramm zur Erstellung Ihrer Sicherheitskopie verwenden. Für die folgende Installation des Programms auf der Festplatte verwenden Sie bitte die erstellte Sicherheitskopie, während Sie die Originaldiskette an einem sicheren Ort (geschützt vor Hitze, Staub, magnetischen Einflüssen, dem Gebiß des Hundes sowie der zerstörerischen Gewalt von Kinderhänden) aufbewahren sollten.

1.3 Das Setup-Programm

Starten Sie Windows und öffnen im Dateimanager das Diskettenlaufwerk, in dem sich die Sicherheitskopie befindet. Starten Sie durch einen Doppelklick

das Setup-Programm SETUP.EXE. Im nun folgenden Fenster können Sie verschiedene Einstellungen vornehmen. Die Erklärung finden Sie in der folgenden Aufstellung:

- Installation von* Von dem Diskettenlaufwerk, in dem sich die Programmdiskette befindet (Braucht in der Regel nicht geändert werden.).
- Installation auf* Auf das Festplattenlaufwerk, auf das die Dateien kopiert werden sollen. Es wird ein Unterverzeichnis vorgeschlagen. Soll das Programm in ein anderes Verzeichnis oder Laufwerk kopiert werden, können Sie über den Button *Wählen* ein anderes Laufwerk und Verzeichnis einstellen. Diese Einstellungsmöglichkeiten werden anschließend erklärt.
- Programmgruppe* Der eingetragene Gruppenname ist ein Vorschlag. Soll das Programm in eine andere Gruppe installiert werden, wählen Sie unter *Vorhandene Gruppe* die entsprechende Gruppe aus, oder tragen Sie den gewünschten Gruppennamen im linken Feld ein. Existiert diese Programmgruppe nicht, wird sie erstellt.

Soll das Programm in ein anderes Laufwerk oder Verzeichnis installiert werden, erscheint nach dem Anklicken des *Wählen*-Buttons ein neues Fenster.

In der Auswahlbox werden alle Verzeichnisse des angegebenen Laufwerks angezeigt. Unter *Laufwerke:Spiele* können Sie das Laufwerk ändern. Soll das Programm in ein vorhandenes Unterverzeichnis installiert werden, so kann es in der Verzeichnisanzeige ausgewählt und mit dem OK-Button bestätigt werden. Für ein neues Verzeichnis klicken Sie auf den Button *Neu*.

Nachdem Sie den neuen Verzeichnisnamen mit OK bestätigt haben, wird die Installation fortgesetzt. Befindet sich auf der Diskette eine Datei mit wichtigen

Informationen, die nicht mehr im Handbuch berücksichtigt werden konnten, wird diese unter *Dokumente* angezeigt und kann durch Anklicken des Buttons *Lesen* während der Installation angezeigt werden. Diese Datei kann während des Lesens sofort ausgedruckt werden. Nachdem die Installation erfolgreich abgeschlossen worden ist, befinden Sie sich im Windows-Programmanager.

1.4 Soundunterstützung

Banania unterstützt verschiedene Aktionen während des Spiels mit Klängen und Geräuschen. Wenn Sie im Besitz einer Adlib-, Soundblaster- oder einer sonstigen Windows-kompatiblen Soundkarte sind, erfolgt die Ausgabe darüber. Wählen Sie in der Menüzeile von *Banania* unter Optionen die Möglichkeit aus, das Spiel mit Sound zu spielen.

1.5 Programmstart

Rufen Sie Windows auf und klicken Sie die Programmgruppe an, in die Sie *Banania* installiert haben. Mit einem Doppelklick auf das *Banania*-Symbol starten Sie das Spiel. Nach dem Titelbild erscheint eine kurze Demonstration von Bertis Tätigkeiten. Sie beginnen das Spiel mit einem Klick auf den Button mit dem Doppelpfeil nach rechts, der sich oberhalb des Spielfeldes befindet, oder über die Taste **[F2]**. Jetzt kann es losgehen!

2. Das Spiel

Berti, der Müllmann, soll in einem Lagerhaus für Ordnung sorgen. Ein entlaufener Affe hat hier Bananenstauden entdeckt und versteckt sich in der 51. Etage. Auf seiner Flucht hat er jede Menge Bananen gegessen und die Schalen in den einzelnen Etagen achtlos auf den Boden geworfen. Berti hat nun die Aufgabe, die Bananenschalen aufzusammeln, damit die Affenfänger nicht auf diesen ausrutschen. Seine Arbeit wird durch verschlossene Türen, verschiedene sperrige Kisten und Müllmonster, die die Schalen für sich behalten wollen, erschwert.

Je weniger Schritte Sie mit Berti zum Einsammeln der Bananenschalen brauchen, desto schneller können Sie sich in die Bestenliste eintragen. Das Ziel erreicht man aber nicht nur durch schnelles Agieren, sondern auch durch gründliches Überlegen!

Hier sollen Sie nun endlich die Regeln und die Bedienung des Spiels erfahren. Zusätzlich werden Spielstrategien aufgezeigt, die Ihnen helfen sollen, Berti erfolgreich über möglichst alle vorhandenen Etagen des Lagerhauses zu bringen.

2.1 Die Spielregeln

Die Spieloberfläche von *Banania* besteht aus mehreren Komponenten, die an dieser Stelle kurz erläutert werden sollen.

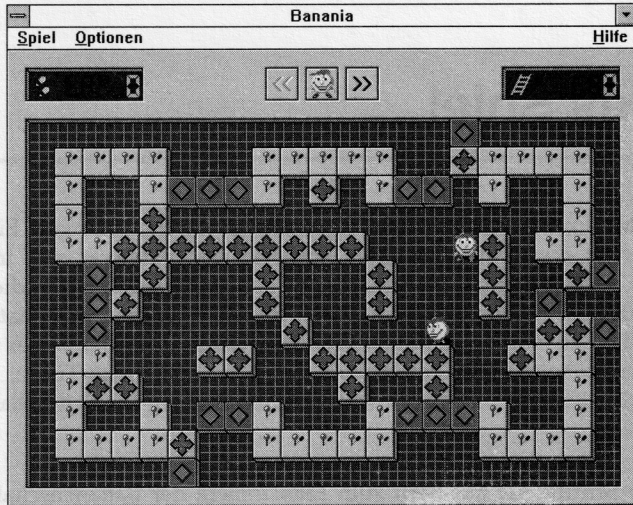


Abb. 1: Der Demobildschirm

Am oberen Rand der Spieloberfläche befindet sich die Menüleiste, deren Funktion in Kapitel 2.2 eingehend erläutert wird.

Auf der Spieloberfläche, direkt unterhalb der Menüleiste sehen Sie das Statusfeld. In diesem Feld werden Sie ständig über den aktuellen Spiel- und Punkte-stand informiert. Außerdem haben Sie die Möglichkeit, alle schon gespielten Level anzuwählen.

In dem Anzeigefeld auf der linken Seite des Statusfelds werden die Schritte von Berti mitgezählt. Dieses Feld ist durch die beiden Fußstapfen von Berti links im Anzeigefeld nicht zu übersehen.

Das Anzeigefeld auf der rechten Seite zeigt Ihnen, in welcher Etage des Lagerhauses sich Berti auf der Jagd nach den Bananenschalen befindet. Dieses Feld ist an der Leiter links im Anzeigefeld zu erkennen.

In der Mitte des Statusfelds finden Sie ein Button, auf dem Berti abgebildet ist. Wenn Berti nicht mehr weiter weiß, weil er sich auf der Suche nach Bananenschalen völlig verrannt hat, können Sie durch Anklicken dieses Buttons mit der linken Maustaste das angerichtete Chaos wieder beseitigen, so daß Berti eine neue Chance hat, auf dieser Etage des Lagerhauses alle Bananenschalen einzusammeln.

Mit den beiden Buttons links und rechts neben Berti, auf denen Sie Doppelpfeile sehen, schicken Sie Berti durch die Etagen. Mit dem linken Button haben Sie die Möglichkeit, Berti in eine Etage zurückzuschicken, in der er zwar alle Bananenschalen aufgesammelt hat, Sie aber der Meinung sind, jetzt einen wesentlich effektiveren Lösungsweg für Berti zu kennen. Dies ist entscheidend, um den Highscore zu verbessern. Mit dem rechten Button können Sie Berti wieder bis zu der zuletzt gespielten Etage zurückbringen.

Unterhalb des Statusfelds befindet sich das Spielfeld, auf dem der Grundriß der Etage des Lagerhauses zu sehen ist, die gerade von Berti nach Bananenschalen durchsucht wird. Da Mäuse in Lagerhallen nichts verloren haben, kann die Maus nur in der Menüleiste und dem Statusfeld benutzt werden.

Auf dem Statusfeld sehen Sie verschiedene Symbole, die Berti, Bananenschalen, Müllmonster sowie verschlossene Türen, sperrige Kisten und unbewegliche Wandsteine darstellen.

Berti und die Bananenschalen sind durch die gelbe Farbe leicht zu erkennen. Es gibt zwei verschiedene Müllmonsterarten, die sich nicht nur hinsichtlich ihrer Farbe, sondern auch hinsichtlich ihrer Intelligenz unterscheiden. Außer-

dem befinden sich auf dem Statusfeld unterschiedlich gestaltete Rechtecke, die Berti auf der Suche nach den Bananenschalen gnadenlos behindern.

Berti kann waagrecht und senkrecht mit den Cursortasten auf dem Spielfeld bewegt werden.



Bananenschalen lassen sich nur von Berti aufsammeln, nicht aber auf dem Spielfeld verschieben.



Graue Quadrate sind Wandsteine, die Berti selbst beim Aufbieten sämtlicher Kräfte nicht von der Stelle rücken kann. Selbst die Monster kapitulieren vor diesen Wandsteinen.



Hellblaue Quadrate stellen Kisten dar, von denen Berti sowie die schlaunen Monster eine oder auch mehrere verschieben können.



Dunkelblaue Quadrate sind so schwere Kisten, daß Berti, wie auch die schlaunen Monster, diese nur dann bewegen kann, wenn der Platz dahinter frei ist. Liegt eine oder liegen mehrere hellblaue Kisten davor, kann die schwere Kiste trotzdem mitbewegt werden.



Graue Quadrate mit Türklinken und einer Ziffer sind Türen, die von 1 an durchnummeriert sind. Diese Türen lassen sich weder von Berti noch von den Monstern verschieben.



Zu jeder der vorhandenen Türen befindet sich auf dem Statusfeld ein Schlüssel, der durch eine Ziffer anzeigt, zu welcher Tür er paßt. Kommt Berti auf ein Feld, auf dem ein Schlüssel liegt, öffnet sich die entsprechende Tür.



Grüne Müllmonster sind die weniger intelligenten. Sie können keine Kisten bewegen und verfolgen Berti nur dann, wenn sie ihn direkt sehen können. Wenn sie Berti eingeholt haben, wird Berti aus der Etage verbannt und muß einen neuen Versuch starten, diese von Bananenschalen zu befreien, ohne sich erwischen zu lassen.



Lila Müllmonster, sind wie Berti in der Lage, Kisten zu verschieben. Ihre Intelligenz reicht jedoch nicht aus, Berti zu verfolgen, wenn sie ihn nicht sehen. Wenn sie Berti erwischen, muß Berti auch hier die Etage verlassen, um in einem neuen Anlauf die Bananenschalen auf dieser einzusammeln.

Hiermit haben Sie alle Spielelemente und deren besondere Fähigkeiten kennengelernt.

2.2 Die Menüs

Alle Befehle zum Laden, Speichern, Beenden, Soundeinschaltung sowie eine übersichtliche Hilfefunktion finden Sie in der Menüzeile. Anwählen können Sie die Menüpunkte durch Anklicken mit der Maus oder durch **Alt** in Verbindung mit dem durch Unterstrich gekennzeichneten Buchstaben. Die einzelnen Menüpunkte stellen wir Ihnen nachfolgend vor.

Spiel	
Neu	F2
Laden...	
Speichern	
✓Pause	F3
Beenden	Alt+F4

Abb. 2: Das Menü Spiel

Im Menüpunkt *Spiel* befinden sich die Unterpunkte *Neu*, *Laden*, *Speichern*, *Pause* und *Beenden*.

Neu

Durch Wahl dieses Menüpunkts starten Sie ein neues Spiel, welches grundsätzlich in der ersten Etage des Lagerhauses beginnt. Diesen Menüpunkt können Sie der Einfachheit halber natürlich auch über die Kurzwahltaste **F2** aufrufen.

Laden

Mit dieser Menüoption haben Sie die Möglichkeit, ein gespeichertes Spiel, in welchem Sie Berti schon durch einige Etagen bei der Bananenschalensuche begleitet haben, erneut einzuladen, um in dieser Etage mit dem Spiel fortzufahren. Damit sich nicht ein anderer an den Früchten Ihrer Arbeit laben, sprich ein von Ihnen erarbeitetes Spiel weiterspielen kann, taucht eine Eingabebox auf. In dieser wird nach Ihrem Namen und dem vergebenen Kennwort, welches Sie beim Speichern eingegeben haben, gefragt. Wenn Sie den Namen und das Kennwort richtig eingetippt haben, erscheint das Spielfeld mit dem Grundriß der Etage, in der Sie das Spiel zuletzt beendet haben.

Speichern

Sobald Sie Berti geholfen haben, eine Etage von Bananenschalen zu befreien, haben Sie die Möglichkeit, diesen Erfolg zu sichern. Wählen Sie hierzu die Menüoption *Speichern*. Haben Sie das Spiel neu begonnen, werden Sie jetzt zur Eingabe Ihres Namens aufgefordert. Wahlweise steht es Ihnen frei, Ihren Erfolg zusätzlich durch die Eingabe eines Kennworts zu schützen. Achten Sie bitte darauf, daß beide Eingaben (Name und Kennwort) zusammen maximal 25 Zeichen lang sein dürfen. Wenn Sie weitere Erfolge in einem bereits einmal gespeicherten Spiel sichern wollen, erscheinen diese Abfrageboxen nicht mehr.

Pause

Sie können Berti und auch die widerlichen Monster pausieren lassen, indem Sie die Menüoption *Pause* anwählen oder die Taste **F3** drücken. Das kann nützlich sein, um sich für Berti eine Strategie für das Einsammeln der Bananenschalen zu überlegen.

Beenden

Möchten Sie *Banania* verlassen, obwohl Sie Berti noch nicht durch alle Etagen gelotst haben, klicken Sie *Beenden* an oder betätigen **Alt** und **F4**. Sollten Sie Ihr Spiel und damit auch Ihre Erfolge auf der Jagd nach Bananenschalen noch nicht gespeichert haben, werden diese nun gesichert.

Im Menüpunkt *Optionen* finden sich die Unterpunkte *Einzelschritt*, *Ton*, *Bild laden*, *Kennwort ändern* und *Charts anzeigen*.

Optionen	
Einzelschritte	F5
✓ Ton	
Bild laden...	
Kennwort ändern...	
Charts anzeigen...	

Abb. 3: Das Menü Optionen

Einzelschritt

Wenn Sie keine Lust haben, daß Berti immer so lange läuft, bis Sie ihn durch Drücken der **Leertaste** zum Anhalten zwingen, haben Sie durch Wahl dieses Menüpunkts die Möglichkeit, Berti jeden einzelnen Schritt vorzugeben. Durch erneute Anwahl dieses Menüpunkts kehren Sie zum jeweils vorherigen Modus zurück. Dies können Sie auch schneller durch Drücken von **F5** erreichen.

Ton

Mit diesem Menüpunkt ist es Ihnen möglich, die Soundunterstützung ein- oder auszuschalten.

Bild laden

Wenn Sie diese Menüoption wählen, erscheint eine Auswahlliste aller Etagen, die Berti bereits von allen Bananenschalen befreit hat. Über diese Auswahlliste können Sie Berti in jede dieser Etagen zurückschicken, um zu probieren, ob Sie Berti dazu bewegen können, die Arbeit in dieser Etage effektiver, d.h. mit weniger Schritten, auszuführen.

Kennwort ändern

Möchten Sie Ihr Kennwort ändern, bietet Ihnen dieser Menüpunkt die entsprechende Funktion. In der erscheinenden Eingabebox werden Sie aufgefordert, erst Ihr altes und anschließend Ihr neu gewähltes Kennwort einzugeben. Bestätigen Sie Ihre Angaben durch das Anklicken des OK-Buttons mit der linken Maustaste oder durch Drücken von **Return**. Sie können in dieser Eingabebox entweder durch direkte Anwahl mit der Maus oder durch Drücken von **Tab** zwischen den beiden Eingabezeilen sowie dem OK- und dem Abbruch-Button auswählen.

Charts anzeigen

Hier werden immer die zehn besten Ergebnisse angezeigt. Die Anzeige erfolgt nach folgenden Kriterien. Es wird hier zuerst gewertet, welche Etage erreicht wurde. Sind zwei Spielergebnisse mit der gleichen Ebene gespeichert, wird hier das Ergebnis mit der geringeren Anzahl der benötigten Schritte höher und damit besser bewertet. Zusätzlich wird natürlich der Name des Spielers, der Berti so erfolgreich durch die Etagen des Lagerhauses gesteuert hat, angezeigt. Wenn ein gutes Ergebnis gespeichert wird, aber schon alle zehn Plätze belegt sind, wird das letzte Ergebnis, vorausgesetzt, es ist schlechter als das zuletzt gespeicherte, aus der Liste entfernt.

Im letzten Menüpunkt, der Hilfe, finden Sie die Untermenüpunkte *Spielregeln*, *Index*, *Tastatur*, *Befehle*, *Verfahren*, *Hilfe verwenden* und *Info über Banania*.

Hilfe
Spielregeln
Index
Tastatur
Befehle
Verfahren
Hilfe verwenden
Info über Banania...

Abb. 4: Das Menü Hilfe

Spielregeln

Hier sind die Spielelemente und ihre Funktionen kurz aufgelistet. Wann immer Sie sich während des Spiels nicht einig sind, welches Element welche Funktion hat, haben Sie hier die Möglichkeit, jederzeit schnell die benötigte Information abzurufen.

Index

Unter dem Menüpunkt *Index* finden Sie eine Auflistung sämtlicher verfügbarer Hilfethemen.

Tastatur

Diesen Punkt können Sie anwählen, um sich einen schnellen Überblick über die möglichen Kurzwahltasten zu verschaffen.

Befehle

Hier befindet sich eine komplette Befehlsübersicht der Menüpunkte *Spiel* und *Optionen* als Zusammenfassung.

Verfahren

Diese Menüoption beinhaltet eine ausführliche Beschreibung der einzelnen Untermenüpunkte der Menüpunkte *Spiel* und *Optionen*.

Hilfe verwenden

Das Untermenü *Hilfe* verwenden umfaßt eine vollständige Bedienungsanleitung für das Windows-Hilfe-System.

Info über Banania

Hinter diesem Menüpunkt verbirgt sich eine Infobox mit Angaben über die Versionsnummer, die Copyright-Rechte und außerdem die Programmautoren.

2.3 Die Bedienung mit Tastatur und Maus

Das Spiel erfordert zur Bedienung eine Mischung zwischen Maus- und Tastaturbenutzung. Die Menüzzeile können Sie wahlweise mit der Tastatur oder mit der Maus bedienen. Wenn Sie hier mit der Maus arbeiten, reicht das jeweilige Anklicken der Menü- oder Untermenüpunkte zur Ausführung der gewünschten Aktion. Bei Tastaturbedienung aktivieren Sie die Menüleiste durch Drücken der Taste **[Alt]** und dem jeweils mit einem Unterstrich gekennzeichneten Buchstaben. Das gilt sowohl für die Menü- wie auch für die Untermenüpunkte. Einige Funktionen, die häufig benötigt werden, sind zudem über Kurzwahltasten zu erreichen.

Taste	Funktion
[F2]	Neues Spiel starten
[F3]	Pausentaste
[Alt] + [F4]	Banania beenden
[F5]	Einzelschrittmodus ein- und ausschalten

Innerhalb der Eingabefelder wählen Sie mit der Maus jeweils das gewünschte Eingabefeld oder die gewünschte Funktion an. Wenn Sie hier lieber mit der Tastatur arbeiten möchten, können Sie sich zwischen den einzelnen Feldern mit **Tab** bewegen und Ihre Aktivität mit **Return** bestätigen oder mit **Esc** abbrechen. Das Statusfeld kann ausschließlich mit der Maus bedient werden, indem die benötigte Funktion durch Klicken mit der linken Maustaste angewählt wird.

Wie schon kurz angesprochen, bei der Arbeit innerhalb des Lagerhauses, ist eine Steuerung des ordnungschaffenden Müllmanns Berti lediglich durch die Pfeiltasten möglich. Sie können Berti entweder über die Cursortasten seinen waagerechten oder senkrechten Weg innerhalb der einzelnen Etagen weisen oder ihn durch Drücken der **Leertaste** zum Anhalten zwingen. Selbstverständlich können Sie Berti auch über den Nummernblock Ihrer Tastatur steuern, wenn **Num Lock** ausgeschaltet ist.

Wollten Sie Berti lieber mit der Option *Einzelschritt* lenken, weil er sonst nicht recht zu bremsen ist oder Kisten in einer Etage zum dritten Mal verschoben hat, geben Sie Berti über die Pfeiltasten jeden Schritt einzeln vor.

2.4 Spielstrategien

Eine allgemein gültige Spielstrategie, die für jede Etage gilt, gibt es für *Banania* nicht. Trotzdem möchten wir einige Regeln nennen, die grundsätzlich zum Erfolg Ihres Spiels beitragen.

Bei jeder neuen Etage sollten Sie sich erst einmal in Ruhe die Situation ansehen, um sich einen Überblick über mögliche drohende Gefahren seitens der Müllmonster oder anderer Schwierigkeiten zu verschaffen.

Finden Sie in einer Etage freilaufende Müllmonster, sollten Sie die F3 oder die Option *Pause* aus dem Menü *Spiel* verwenden, um sich vorab Bertis gezieltes Laufen überlegen zu können.

Sie sollten sich den Einsatz des Einzelschrittmodus gut überlegen, der Ihnen sowohl nützen als auch schaden kann. Im Einzelschrittmodus ist zu berücksichtigen, daß Berti sich ab und zu nach seinem Steuermann umschaut und daher auch schon mal von einem Müllmonster eingeholt wird, dem er im anderen Modus problemlos entkommen wäre. Andererseits ist Berti oft zu fleißig bei seiner Arbeit, so daß er Kisten ungewollt verschiebt und sich damit selbst den Weg zu den Bananenschalen versperrt.

Die Schlüssel zu den Türen, hinter denen sich die Monster verbergen, sollte Berti nicht aufheben, da sie ihn andernfalls gnadenlos verfolgen. Berti kann sich vor den Müllmonstern verstecken, da sie ihn nur dann verfolgen, wenn sie Blickkontakt zu ihm hatten. Bricht der einmal aufgenommene Blickkontakt wieder ab, wird er von ihnen auch nur noch eingeschränkt verfolgt.

Ein weiterer Schutz vor den Monstern besteht darin, sie so mit Wandsteinen und Kisten zu umgeben, daß sie eingeschlossen sind. Dabei ist unbedingt zu beachten, daß die schlauen (lila) Monster auch durchaus in der Lage sind, Kisten zu verschieben und sich somit aus ihrem Gefängnis zu befreien.

Außerdem stellen Bananenschalen für die Monster Hindernisse dar, die sie nicht überwinden können. Gibt es auf einer Etage mehrere durch Bananenschalen gesicherte Zugänge, sollte Berti zunächst nur einen öffnen, damit die Monster in ihrer Bewegungsfreiheit eingeschränkt bleiben.

Die PC Praxis: Ihr zuverlässiger Partner



Holen Sie sich
diese Praxis!
Monat für Monat neu im
Zeitschriftenhandel

Ob nun Einsteiger, Fortgeschrittener oder Profi – wer die neuesten Entwicklungen auf dem PC-Markt miterleben will, der liest die PC Praxis.

Monat für Monat finden Sie hier das Know-how, das Sie sofort nutzen können. Mit der PC Praxis haben Sie Ihren persönlichen PC-Berater direkt an Ihrer Seite.

Die PC Praxis ist die PC-Zeitschrift,
deren Name zugleich Programm ist:
PC-Praxis in purer Form.

- Praxis-Tests
- Hardware und PC Tuning
- DOS-Praxis
- Software
- Windows-Praxis, Spiele
- Aktuelles, Shareware u.v.a.m.

DATA BECKER

Fotorealistische Bilder **und tolle Fractale**



Wer im Grafik-Zeitalter schöne Fractale und lebensechte Bilder auf seinem PC erzeugen will, muß in der Regel sehr viel Geld investieren. Nicht so bei DATA BECKER!

Denn mit Fractal erstellen Sie recht problemlos „mathematische Monster“ wie: bizarre Landschaften u.v.a.m. Raytrace ist Ihr Einstieg ins Tracing: Raytrace fotografiert Objekte (ein Editor wird mitgeliefert) und setzt diese dann fotorealistisch um.

Fractal

ISBN 3-89011-883-6

Raytrace für Windows

ISBN 3-89011-884-4

**unverb. Preisempfehlung:
jeweils DM 29,80**

Fractal:

- Verschiedene Fractale
- Komfortable Bedienung u.v.a.m.

Raytrace für Windows:

- Fotorealistische Bilder
- Integrierter Objekt-Editor u.v.a.m.

DATA BECKER

Die solide Grundlage für den Schriftverkehr



Wer sich bei der Formulierung von Verträgen und Briefen nicht im Paragraphendschungel verirren will, findet bei DATA BECKER kompetenten juristischen Beistand.

303 Musterbriefe und 101 Musterverträge – allesamt von einem Richter verfaßt – ersparen so manchen Besuch beim Rechtsanwalt. Diese Sammlungen enthalten Mustertexte zu Bereichen wie: Kaufen, Mieten, Behörden, Vollmachten, Darlehen u.v.a.m.

Mustervertrags-Sammlung

ISBN 3-89011-906-9

Musterbrief-Sammlung

ISBN 3-89011-897-6

unverb. Preisempfehlung:

jeweils DM 29,80

101 Musterverträge:

- Kaufen, Mieten, Vollmachten usw.
- In Textverarbeitung übernehmbar

303 Musterbriefe:

- Behörden, Ämter, Reisen, Auto etc.
- In Textverarbeitung übernehmbar

DATA BECKER

Alles über die Soundblaster-Karten



Multimedia ist in aller Munde. Und DATA BECKER ebnet den Weg in diese vielversprechende Technologie mit dem innovativen Soundblaster-Buch.

Mit einer Soundblaster-Karte und diesem Buch verwandeln Sie Ihren PC in eine starke Soundmaschine. Nach einer Einführung in die Grundlagen von Soundblaster geht's dann richtig zur Sache: Viele Programmierbeispiele zeigen eindrucksvoll, wie man die Soundkarte richtig einsetzt.

**Stolz
Das große
Soundblaster-Buch**
Hardcover, 430 Seiten
inklusive Diskette, DM 49,-
ISBN 3-89011-596-9

- Tips und Tricks zu Soundblaster 1.0 – 2.0 und Soundblaster Pro
- DOS- und Windows-Unterstützung
- Midi mit Soundblaster
- Programmieren der Soundkarte in 5 Programmiersprachen u.v.a.m.

DATA BECKER

Erfolgreicher und effektiver Telefonieren



Streß am Telefon? Sie haben das Gefühl, beim Telefonat nicht zum Zuge gekommen zu sein? Mit dem Telefonpaket lernen Sie die Kniffe der Profis für erfolgreiches Telefonieren.

Und das Telefon-Paket hat es in sich: In einem professionellen Telefon-Kurs erlernen Sie gezielte Fragetechniken und den überzeugenden Einsatz Ihrer Stimme. Außerdem erhalten Sie: Texte für den Anrufbeantworter, Gebührenzähler, Telefonregister usw.

**DATA BECKERs
Goldene Serie:
DATA BECKERs Telefonpaket
unverb. Preisempfehlung:
DM 29,80
ISBN 3-89011-931-X**

- Professioneller Telefon-Kurs von einem Management-Berater
- Aktuelles Verzeichnis der deutschen Vorwahlen auf Diskette
- Telefonregister, Gebührenzähler
- Pfiffige Texte für Anrufbeantworter

DATA BECKER

Adressat: Adressen **intuitiv verwalten**



Daß Sie mit der Goldenen Serie immer an der richtigen Adresse sind – auch im wörtlichen Sinne –, zeigt einmal mehr diese vielseitige Adreßverwaltung.

Das intuitive Adressat sorgt nämlich dafür, daß unübersichtliche Telefonregister und Karteikästen endgültig der Vergangenheit angehören. Sie erfassen und verwalten Ihre Adressen bequem am PC.

DATA BECKERS
Goldene Serie:
Adressat
unverb. Preisempfehlung:
DM 29,80
ISBN 3-89011-902-6

- Intuitive Adreßverwaltung
- Etikettendruck ein- und zweibahnig
- Umschläge bedrucken (A4 und 5)
- Adressenexport nach Wordperfect, Word, Works, Excel und Lotus
- Steuerdateien für Serienbriefe
- Unterstützt Modems

DATA BECKER

Faszinierend: CAD **unter Windows**



Ihr herkömmliches Zeichenbrett können Sie durchaus an die Seite stellen. Denn dieses vielseitige 2D-CAD-Programm überrascht mit Funktionen, die man sonst von professionellen Programmen kennt.

Ob Sie Ihr neues Heim oder einen elektronischen Schaltplan millimetergenau zeichnen wollen, GFA-CAD unterstützt Sie. Und zwar mit vielfältigen Zeichenwerkzeugen, Editier- und Farbfunktionen und Layertechnik.

DATA BECKERs
Goldene Serie:
GFA-CAD für Windows
unverb. Preisempfehlung:
DM 29,80
ISBN 3-89011-921-2

- 2D-CAD-Programm für Windows
- Sehr komfortable Bedienung
- Zahlreiche Zeichenwerkzeuge
- Drehen, Spiegeln, Rotieren usw.
- Professionelle Layertechnik, Zoom
- Makro-Editor

DATA BECKER

DATA BECKERs **Sprachprogramme**



DATA BECKERs Goldene Serie:

Brush up your English

Polissez votre français

Migliorate il vostro italiano

Refresca su español

Grammatik • Vokabeln

unverb. Preisempfehlung:

jedes einzelne Programm

jeweils DM 29,80

Damit es Ihnen im Ausland oder im Fremdsprachenunterricht nicht gleich die Sprache verschlägt, sollten Sie unsere Sprachprogramme nutzen.

Hier können Sie mit viel Spaß und wenig Geld Ihre Fremdsprachenkenntnisse in Englisch, Französisch, Italienisch und Spanisch auffrischen. Die Vokabeltrainer machen es leicht, den Grundwortschatz aufzuarbeiten. Die Grammatik-Trainer sind ideal für die Grammatikgrundlagen.

- Vielseitige Lernsoftware
- Komfortable Bedienung
- Passen sich dem Lerntempo an
- Filter für Schwierigkeitsgrad
- Langzeitstatistik
- Verschiedene Fragearten u.v.a.m.

